

Daniele Barbieri

Uccidere gli eroi?

Riflessioni sul fumetto americano di supereroi degli anni Ottanta

In un certo senso, la prova *ufficiale* che nel corso degli anni Ottanta qualcosa di fondamentale è cambiato nell'universo del fumetto americano di *supereroi* è stata presentata tra il numero 427 (gennaio 1989) e il numero 428 di *Batman*, mensile della *DC Comics*. Il 427, che conteneva la seconda puntata di una storia annunciata in quattro parti, dal titolo *A Death in the Family*, si concludeva con Robin legato e prigioniero all'interno di un capannone in cui il Joker aveva posto una bomba a tempo. Il Batman arrivava sul posto appena in tempo per vedere il capannone esplodere. Il seguito al mese successivo.

A prima vista, niente di strano: situazioni analoghe sono pane quotidiano tanto per *Batman*, quanto per qualsiasi altro serial di supereroi. Il tema del protagonista che sfugge per un soffio alla morte grazie a un'idea ingegnosa o a un colpo di fortuna è ricorrente in questo tipo di letteratura, un po' come in tutti i serial di avventura.

Fatto sta che la puntata del mese successivo non ci avrebbe rivelato l'ingegnoso o fortuito salvataggio di Robin - bensì esattamente quello che ci sembrava non dovesse o potesse mai accadere in una narrazione di questo genere: *la morte di Robin*. Si ricorrerebbe subito ai rari ma ben noti precedenti (le morti di Sherlock Holmes e di Hercule Poirot, per esempio) se non fosse che questa volta ci troviamo di fronte a un fatto davvero particolare, unico a quel che ne so: Robin è stato condannato a morte dai suoi lettori.

Nell'ultima pagina del numero 427 si proponeva infatti ai lettori di *votare* per decidere la sorte di Robin: due numeri di telefono da chiamare, uno da parte di chi lo voleva morto, l'altro per chi lo voleva far sopravvivere. Può ben darsi, poiché non esisteva ovviamente nessun obbligo da parte dei lettori di fare quella telefonata, che il partito della morte di Robin abbia vinto in quanto più motivato a telefonare che il partito della vita: è plausibile infatti pensare che buona parte di coloro che volevano che Robin visse abbiano ritenuto scontato che sarebbe comunque vissuto, anche senza la propria telefonata di sostegno - proprio perché esistono, tutto sommato, delle *regole* implicite che garantiscono la continuità di certi personaggi nei serial.

Maggioranza effettiva per la morte o meno, la questione sostanzialmente non cambia: quello che conta è, in primo luogo, che la *DC Comics* ha ritenuto che potesse esistere lo spazio, nel pubblico, per una rivoluzione di questo tipo, e, in secondo luogo, che l'esito della votazione le ha dato ragione. Maggioranza o meno, una consistente parte dei lettori di *Batman* ha scelto la morte di Robin.

Non sono certo ragioni di tipo morale a poter valere come spiegazione per una scelta del genere: non si può davvero dire che Robin sia stato condannato "perché se lo meritava". E davvero di poco è più plausibile l'ipotesi che il pubblico volesse Batman di nuovo ad agire da solo - come già qualche anno prima, quando Dick Grayson, il primo, storico, Robin, aveva abbandonato il suo tutore per "mettersi in proprio", diventando *Nightwing*. Ma in realtà non si fa *morire* un personaggio per così poco: gli espedienti per farlo scomparire in maniera incruenta sarebbero comunque innumerevoli. Se la *DC Comics* avesse percepito il desiderio da parte del pubblico di un Batman nuovamente solo, il quesito non sarebbe stato posto in quei termini, se mai sarebbe stato posto.

È ancora più lontano perciò che dobbiamo andare a cercare le ragioni di questa condanna a morte di un personaggio tradizionale e positivo. Possiamo, intanto, dire che tra queste ragioni c'è sicuramente lo *scoop*, la creazione dell'evento e della notizia sensazionali, storici; e questa è con ogni probabilità la molla principale dell'operazione editoriale. Ma non si può dimenticare che in questo caso particolare si tratta di un fenomeno sì *per* il pubblico, ma in cui è il pubblico stesso che gioca la parte del *responsabile*. Se *scoop* doveva essere, dunque, doveva essere anche uno *scoop* desiderato dal basso, desiderato dai lettori.

La creazione dell'evento "storico" per il genere supereroi da parte della *DC Comics*, e *storico* proprio perché in buona parte proveniente *dal basso*, è stata infatti resa possibile da una lunga serie di eventi preparatori, una serie di eventi che hanno modificato il gusto prevalente nel genere "fumetti di supereroi" in maniera da rendere un evento di questo genere non solo *plausibile* ma persino *probabile*. E non mi riferisco solo al fatto certamente importante in sé - ma anch'esso a sua volta prevedibile sulla base di tutto il resto - dell'essere questa morte una morte *annunciata*¹ - bensì a tutto il contesto di trasformazione delle regole di genere, all'interno del quale l'annuncio della morte di Robin e il suo successivo verificarsi trovano naturale spiegazione.

*

¹. La morte di Robin/Jason Todd viene annunciata nel *Dark Knight* di Miller, nel 1986 (vedi sotto).

Quando nel 1986 esce *The Dark Knight*² di Frank Miller, fenomeni di questo tipo fanno ancora molto rumore - ma un fumetto del genere non sarebbe potuto nascere prima; non con la sua forza distruttiva. In *The Dark Knight*, Miller racconta la storia di un Batman invecchiato di molti anni, e da molti anni ritiratosi a vita privata (ritiratosi tra l'altro a causa appunto della morte di Robin - ovvero Jason Todd, mentre con Dick Grayson, l'altro, precedente, Robin, egli non ha più alcun rapporto) che decide di reindossare il costume e, in una realtà profondamente mutata dall'epoca del suo ritiro, di riprendere l'antico ruolo di giustiziere notturno. Il livello dello scontro si è tuttavia radicalmente alzato (i morti nelle varie occasioni di conflitto si conteranno a centinaia), e l'opinione pubblica è decisamente divisa sull'accettazione dell'eroe come tale, mentre la polizia gli dà la caccia come se si trattasse di un comune criminale. Sullo sfondo, gli accenni a un ritiro generale dei supereroi nell'ombra, consumatosi anni prima, a causa di una pubblica accesa messa in discussione del loro ruolo.

Siamo un bel po' lontani dalla figura tradizionale del Batman, palesemente in cordiali rapporti con la legge (il commissario Gordon), e sorretto e amato dall'opinione pubblica - quell'autentico *buono* in una società di nette ed evidenti contrapposizioni morali. Benché senz'altro nuovo e sconvolgente, *The Dark Knight* di Miller non fa tuttavia che portare finalmente in grande evidenza una tendenza sempre meno sotterranea alla problematizzazione dei ruoli, sia etici che narrativi, dei supereroi.

Qualche esempio di questa crescita lo possiamo trovare già negli anni precedenti. È sempre Frank Miller (decisamente molto giovane allora), che, ereditando da Gene Colan nel 1979 il serial *Daredevil* della *Marvel Comics*, crea il personaggio di Elektra, un ex-amore del protagonista, scomparsa a un certo punto della sua vita e ora ricomparsa nei panni di un killer su commissione. Elektra è un *cattivo* con i sentimenti dei *buoni*: l'amore tra lei e Daredevil non è in realtà mai finito, e continua a intrecciarsi con la lotta tra lui, la legge, e lei, il crimine. Contravvenendo alla regola secondo cui anche i veri cattivi non muoiono mai, Miller *farà morire* Elektra. Siamo nel 1982. Alla morte di Elektra, già sensazionale e imprevedibile (con la coda costituita dall'incredulità del protagonista, che lascia illudere il lettore che essa non sia veramente morta, come spesso succede - ma Elektra ci viene alla fine svelata come morta davvero, questa volta) segue la ricomparsa di The Punisher, allora un personaggio comprimario nato nel 1974 sulle pagine di *Spider-Man* (e già ripreso dallo stesso Miller su *Spider-Man* nell'81). The Punisher è il vero complementare di

². Pubblicato in Italia prima su *Corto Maltese*, poi in volume dalla Milano Libri.

Elektra: come lei era un *buono* dalla parte del male, lui è un *cattivo* dalla parte della giustizia, un vero giustiziere assassino, eccessivo e talvolta stupido, un “buono” che i veri *buoni* (Daredevil, Spider-Man) non possono che combattere.

Il successo di The Punisher, a cui dall’85/86 è stata persino dedicata una serie mensile d’ampio successo, ci fornisce elementi per qualche ipotesi. Come fa notare M. M. Lupoi[1989], il successo di questo personaggio è contestuale al reaganismo e al successo di film come *Rambo*: è palesemente legato, insomma, a una caratteristica *aggressività* della società americana. Nel mettersi così fortemente in luce, questa aggressività mostra però con evidenza anche il proprio carattere di colpevolezza: nessun vero *buono*, in un contesto moralista come quello americano, può infatti *davvero* permettersi di essere *così cattivo*, nemmeno quando gli scopi che si prefigge sono buoni. La sterminata serie di film americani sul Vietnam mostra bene quanto problematicamente sia stata vissuta questa aggressività dalla sconfitta in poi.

Questo, in ogni caso, non è che un esempio. È tuttavia anche in generale, se pur con varie e differenti modalità, che la tendenza di fondo dei fumetti di supereroi degli ultimi quindici-venti anni va al tempo stesso verso un’estremizzazione della violenza, e verso un’autocritica che a essa fa riscontro, sanzionandone in un certo qual modo i contenuti aggressivi attraverso il riconoscimento implicito della sua colpevolezza.

Risalendo ancora più indietro, possiamo trovare dei precedenti di questo nella tendenza lenta ma progressiva, tra gli anni Sessanta e i Settanta, a individuare fasce di pubblico sempre più adulte per questi fumetti. Con autori come James Steranko, Berni Wrightson, Neal Adams, Gene Colan... il fumetto di supereroi si era infatti reso progressivamente più complesso, più lontano dalle esigenze di quel pubblico infantile/adolescenziale al quale era stato sostanzialmente diretto negli anni precedenti - e al quale comunque, in misura minore, continua ancora e continuerà probabilmente sempre a dirigersi. Senza una trasformazione del pubblico di questo genere, operazioni di rottura come quelle di Miller non sarebbero state possibili.

C’è da tener presente, inoltre, che, contestualmente a questa crescita dell’età media dei lettori, vi era stato negli anni Settanta un grosso calo delle vendite. Un segno probabilmente di stanchezza per dei personaggi da troppi anni pressoché uguali a se stessi - tanto più che le grosse novità nel mondo del fumetto in quegli anni stavano accadendo in Europa, in Francia e in Italia, come ben testimoniava la rivista *Heavy Metal*, che faceva conoscere negli U.S.A. le produzioni d’oltre

oceano. E a questo fumetto europeo non mancava certo la *verve* critica; tra l'altro alcuni dei bersagli satirici preferiti erano proprio i supereroi.

Con il rilancio "autocritico" dei supereroi, negli anni Ottanta le vendite sono ritornate altissime. Il grande successo del *Dark Knight* di Miller ha aperto al mercato del fumetto americano un'era di grande espansione, sia economica che artistica. Appresa la lezione europea, e tradottala in termini locali, i nuovi autori hanno costruito una nuova fisionomia del fumetto di supereroi, un'interessante combinazione di valori tradizionali e di loro messa in discussione.

*

Per cominciare l'esplorazione dell'universo di fumetti di supereroi uscito da questi eventi³, vorrei parlare di due miniserie uscite tra il 1986 e il 1988: *Watchmen* di Alan Moore e Dave Gibbons (*DC Comics*, 1986-87, miniserie in dodici numeri), e *Marshal Law* di Pat Mills e Kevin O'Neill (*Epic Comics*, una sottomarca della *Marvel Comics*, 1987-88, miniserie in sei numeri).⁴

Si tratta di due serie con caratteristiche simili, in cui si concentrano molti degli aspetti che possiamo ritrovare in buona parte della produzione di quegli anni. Non è in primo luogo da trascurare il fatto che si tratti di *miniserie*. I fumetti di supereroi vengono infatti pubblicati normalmente all'interno di *serie* con pubblicazione mensile, destinate a durare nel tempo teoricamente senza limiti. Secondo questo modello, all'interno del mensile *Detective Comics* le avventure del Batman proseguono da oltre sessant'anni. Le storie che compaiono in una serie sono composte di solito di episodi (corrispondenti ai numeri della pubblicazione) da un minimo di uno a un massimo di sei. In certi casi capita che per periodi assai più lunghi (anche anni) le storie si succedano invece senza soluzione di continuità, costituendo un flusso continuo di vicende occasionalmente aggregantesi attorno a un polo tematico - come succedeva per esempio nelle

³. Vedi sul tema, tra gli altri, Reynolds[1992] e Brancato[1994]. Più in generale, sul tema del mito nel fumetto americano, vedi Frezza[1995].

⁴. È senz'altro un fatto da non trascurare, per capire le ragioni (e alcune delle caratteristiche) del cambiamento, che con gli anni Ottanta una nutrita schiera di autori inglesi sia venuta ad arricchire le fila degli sceneggiatori e dei disegnatori di *comic book* americani. Quelli appena nominati (gli sceneggiatori Moore e Mills e i disegnatori Gibbons e O'Neill) appartengono tutti a questa schiera, cui vanno aggiunti, tra i tanti, ancora gli sceneggiatori Jamie Delano (*Hellblazer*), Neil Gaiman (*The Sandman*), John Wagner (*Judge Dredd*), Grant Morrison (*Animal Man*, *Doom Patrol*), Peter Milligan (*Shade*) e i disegnatori Alan Davis (*Miracleman*, *Captain Britain*, *Excalibur*), Alan Grant (*Judge Dredd*), Brian Bolland (*The Killing Joke*), John Totleben e Steve Bissette (*Swamp Thing*). Gli autori inglesi hanno senz'altro portato una ventata di novità nel settore, provenendo da contesti del tutto diversi da quelli dei tipici autori di origine americana, nati e cresciuti leggendo supereroi. Hanno portato uno spirito critico e ironico, che ben si è inserito nel processo di rinnovamento iniziato da americani come Miller e Chaykin; e hanno ancora portato con sé uno spirito mitologico celtico-britannico che ha prodotto frutti succosi soprattutto nelle serie del genere mistero, come *Swamp Thing*, *Hellblazer* e *The Sandman*, finendo per costituire, sotto molti punti di vista, un genere a parte, cui la nascita dell'etichetta Vertigo ha finito per dare pure un'identità editoriale.

splendide storie del Batman di Doug Moench e Gene Colan, pubblicate su *Detective Comics* dal 1984 al 1986. Anche quando le cose non stanno così, comunque - se si eccettuano rare rotture più forti - in generale gli episodi di una nuova storia tengono conto degli eventi principali delle storie precedenti più recenti, in modo da costituire una relativa continuità.

Comunque sia, le *serie* vere e proprie sono in generale accentrate attorno a un solo personaggio, o a un gruppo di personaggi, ben conosciuto dal pubblico per tradizione o eventualmente perché già presentato in passato all'interno di un'altra serie. Nelle *miniserie* (da tre a dodici numeri, in genere) possono invece comparire sia personaggi conosciuti (anche se di solito in situazioni particolari) che personaggi del tutto nuovi. In quest'ultimo caso, visto che il richiamo pubblicitario non può basarsi sul nome del personaggio, in primo piano vengono posti autori e situazione raccontata. Insomma, quello che succede nelle miniserie è in generale molto più libero e molto più slegato dalla necessità di fare riferimento alla tradizione di un qualsiasi personaggio: è perciò molto più facilmente l'espressione delle tendenze del momento. Le miniserie sono di conseguenza un indice particolarmente interessante della situazione.

Watchmen racconta la storia piuttosto tetra di un gruppo di ex-supereroi, a partire dal momento in cui essi si accorgono che c'è qualcuno che sta cercando di farli fuori, uno dopo l'altro, chi fisicamente, chi psicologicamente, chi legalmente. Anni prima avevano cercato di costituire una squadra, impegnata sia nella guerra del Vietnam, che in operazioni di ordine pubblico, che nella guerra fredda o in azioni locali antisovietiche. Un mirato susseguirsi di flashback nelle prime puntate ci informa su pregi e difetti di queste persone, molto umane, tutto sommato, nel bene (poco e discutibile) come nel male. All'interno della squadra ci sono sia massacratori con un gusto sensuale per la violenza, che psicotici oppressi dalle visioni di un'infanzia ignobile (che non abbandonano la loro attività di giustizieri nemmeno a costo di diventare illegali), sia personaggi più miti, quasi ombre degli altri, realizzati soltanto nella loro superiorità super-fisica, e quasi scomparsi psicologicamente una volta che quel ruolo non può più essere giocato. La storia è raccontata secondo una prospettiva che sembra mettere il lettore dalla parte di questi *Watchmen*, *Guardiani*, *Controllori* - ma non gli risparmia la crudezza, o l'abiezione, o l'insulsità di molte delle loro imprese, fornendone giustificazioni che hanno valore personale, psicologico, certo non morale, con la notevole eccezione della davvero problematica ecatombe finale. Il punto di vista sulle azioni di questi supereroi riesce a essere perciò al tempo stesso interno e positivo, ma anche esterno e negativo: è la loro esistenza stessa come supereroi che ha costituito il problema; una volta

sanzionata questa esistenza, non si può dare la colpa alle singole persone e alle loro decisioni: essi hanno davvero agito per il bene dell'umanità, anche nell'atto di commettere una strage. La responsabilità ricade su un sistema che ha permesso che questo accadesse. Non per nulla il motto che accompagna la storia è "Who watches the watchmen?", "Chi controlla i controllori?".

Nell'altra miniserie, *Marshal Law*, il protagonista che dà il nome alla serie è un *cacciatore di supereroi*. L'ambiente è una San Francisco di un non lontano futuro, devastata da terremoti e guerre, in cui scorrazzano i prodotti di trasformazioni genetiche indotte per creare dei supercombattenti, dei supereroi, già utilizzati per vincere una guerra, una delle tante guerre imperialiste americane, come la Corea, o il Vietnam. Ritornati dalla guerra, questi "supereroi" sono diventati delinquenti, criminali - eccetto qualcuno, non molto migliore di loro, che è entrato nella polizia, e li combatte. Esistono tuttavia ancora dei supereroi positivi, e il migliore, il più sacro, il più ufficiale di loro porta il nome di *Public Spirit* (e assomiglia incredibilmente a Superman). Si scoprirà naturalmente che questo prodigio di lealtà nazionale e virtù positive è un nevrotico assassino - mentre solo l'assai più oscuro, problematico, violento Marshal Law sarà in grado di smascherarlo e sconfiggerlo.

Mi pare evidente che il nodo attorno a cui giocano entrambe le storie sia un nodo fortemente etico. Entrambe le storie si reggono (e si tratta in entrambe i casi di prodotti eccellenti - di veri capolavori del genere) nella misura in cui la problematica dei supereroi tocca dei nodi centrali dell'immaginario collettivo. Questi tutori, numi tutelari, possono ben rivelarsi geni maligni; e il potere che abbiamo sognato di mettere nelle loro mani affinché essi potessero risolvere tutti i nostri problemi, quel potere può ben diventare una minaccia per tutti, una fonte di dominio o di disordine anarchico.

L'altra faccia di questa problematizzazione è rappresentata dalla violenza. *Watchmen* lo fa in maniera sottile, *Marshal Law* in maniera più sguaiata e provocatoria, ma in entrambi i fumetti la violenza ha un ruolo centrale. Soprattutto nel secondo la violenza presenta infatti un'esaltazione grafica decisamente barocca: l'intento critico, evidentemente sarcastico, di questa apoteosi eccessiva, non impedisce alla violenza di esprimersi in tutta la sua spettacolarità.

Credo infatti che proprio nella *spettacolarità* stia il nodo, il punto fondamentale. La violenza è spettacolare, l'iperviolenza lo è ancora di più - e se il suo intento è quello di condannare qualcosa che sino a ieri era stato esaltato, come i supereroi, bene, anche questa condanna è decisamente

spettacolare, come vediamo bene con l'evento di un eroe condannato (innocentemente) a morte dal suo pubblico.

In questo il fumetto americano di supereroi degli anni Ottanta è perfettamente in linea con la tendenza di sviluppo dei trent'anni precedenti: se uno specifico si può individuare all'interno del genere questo è infatti proprio la *spettacolarità*. Credo che praticamente quasi tutto il resto possa essere sacrificato a questo. Il fumetto di supereroi deve prima di tutto *trascinare, travolgere*: in che modo ci riesca, poi, è relativamente secondario, può cambiare da momento a momento, da storia a storia, da serie a serie⁵. Persino le basi etiche possono essere - sino a un certo punto - sovvertite.

La genialità del fumetto di supereroi è stata quella di utilizzare quel "sino a un certo punto" relativo alla possibilità di ribaltare l'etica, per rilanciare lo spettacolo a livelli diversi dai precedenti. Lo accennavamo già sopra: l'iperviolenza pone dei problemi etici? Bene, allora problematizziamo i personaggi. Questo ci permetterà di salvare lo spettacolo dell'iperviolenza senza compromettere l'etica del buon cittadino: i *buoni* non coincideranno allora più con *i* supereroi, ma al massimo con *qualcuno di loro*, o addirittura con *qualche parte di qualcuno di loro*. Le storie di buoni contro cattivi diventeranno storie della coscienza buona contro la cattiva coscienza. Ed ecco che così i supereroi rovinano (spettacolarmente) dall'Olimpo dei numi tutelari certamente-buoni all'inferno della contraddittorietà della vita quotidiana.

Si tratta comunque di un bel salto di qualità, quanto a problematica. Benché in fin dei conti (e su questo torneremo più sotto) i valori fondamentali restino ben saldi, con queste conquiste tematiche il genere "supereroi" ha finalmente raggiunto una maturità doverosa dopo tanti anni di esistenza.

*

Fin qui, questa si può considerare una caratterizzazione *a grandi linee*, che si limita a individuare una tendenza generale, trascurando sia le più o meno relative eccezioni, sia i caratteri particolari con cui essa si presenta nei diversi casi.

Se infatti Miller, Moore, Gibbons, Mills e O'Neill (insieme a molti altri) costituiscono una linea *nera*, relativamente negativa, fortemente critica, nel fumetto di supereroi degli anni Ottanta, vi sono tuttavia anche gli autori che ne costituiscono una *bianca*, positiva, di sviluppo.

⁵. La conferma più marcata di questa linea di tendenza nella produzione degli anni Novanta è evidente nella strategia editoriale della casa editrice Image, ma non manca nemmeno nelle case editrici tradizionali.

La miniserie *Legends* (DC Comics, 1986-1987) di John Ostrander, Len Wein e John Byrne, tematizza la crisi di identità dei supereroi per rilanciarli “più belli e più superbi che pria”. Una oscura personificazione del male, che porta il rivelatorio nome di *Darkseid* (già divinità negativa dei *New Gods* del Jack Kirby DC degli anni Settanta), ha organizzato un complotto per impadronirsi della Terra debellandone i supereroici difensori: la strategia di Darkseid consiste nel togliere credibilità ai supereroi tanto agli occhi di se stessi che della gente. Per quanto riguarda la fede in sé, basterà far credere a ciascuno degli eroi di avere combinato qualche terribile disastro, provocando morte e distruzione, e di aver in tal modo perso la fiducia della gente; mentre una oculata campagna diffamatoria sarà lo strumento per far sì che la gente perda davvero la fiducia in loro. Si tratta della stessa problematizzazione del ruolo dei supereroi che abbiamo visto poco sopra, ma che viene qui tematizzata come strategia di un *cattivo* (assai più cattivo e potente di qualsiasi altro cattivo) per indebolire la Terra delle sue vere difese. Naturalmente, il cattivo sarà alla fine sconfitto: i supereroi riacquisteranno fiducia in sé accorgendosi del complotto, e la fiducia della gente in loro ritornerà per merito dei bambini, gli unici che non avevano mai smesso di credere nel mito.

Legends è un titolo programmatico, su una favola con evidenti riferimenti alla situazione dell’universo dei fumetti di supereroi. La storia si conclude con le parole del narratore (per così dire un *meta*-supereroe) che domanda: “Che cosa costituisce una leggenda?” “Si tratta di poteri e abilità **al di là** di quelle degli uomini mortali... o si tratta di un **cuore combattente** che rifiuta di riconoscere la sconfitta?”, mentre sotto di lui l’intera squadra dei supereroi della DC Comics è ritratta in posa; e, in basso, dove si solito stanno i titoli dell’episodio successivo, compare la scritta “The new beginning”.

A questa capacità da araba fenice di risorgere dalle proprie ceneri fa appello anche *The Man of Steel* di John Byrne (DC Comics, 1986, miniserie di sei episodi). *The Man of Steel* è un’agiografica biografia di Superman, aggiornata ai tempi odierni. Il mito dell’origine dell’uomo d’acciaio viene riproposto, ripulito di imprecisioni, banalità e anacronismi - reso credibile per un lettore degli anni Ottanta, purgato da tutto quello che, credibile per un lettore dei decenni precedenti, non lo sarebbe più oggi. Byrne sembra volerci proporre, con la sua miniserie, qualcosa come una *versione ufficiale* dell’origine del supereroe più supereroe di tutti. Del tutto aliena alla problematica di violenza e senso di colpa che abbiamo visto sopra, questa riproposizione di Superman sembra fare attenzione

sostanzialmente a ridare al personaggio una *verginità narrativa*, in cui le sue tradizionali caratteristiche appaiano ripulite dalle incrostazioni di cinquant'anni di racconti.⁶

In comune con tutte le contemporanee storie di supereroi c'è comunque in queste miniserie un generale senso di fondo della *normalità* della presenza di simili personaggi in mezzo a noi. Cinquant'anni di storia editoriale hanno fornito ai supereroi un certo grado di *realità effettiva* - almeno quel grado di realtà per cui, all'interno delle loro pubblicazioni, se ne parla con lo stesso tono con cui si parla di persone o problemi effettivamente esistenti nel mondo. Non c'è più stupore, non c'è meraviglia per l'esistenza dei supereroi: esistono come esiste la polizia, l'esercito, o il Presidente degli Stati Uniti d'America. E così come di questi enti o persone si può parlare in diversi modi, per elogiarli o per criticarli, allo stesso modo si può fare agiografia o condanna dei supereroi.

Detto questo, è il caso di notare come la figura di Superman continui ad avere, rispetto a quella degli altri eroi, un risalto particolare. Se c'è un supereroe senza macchia, senza dubbi, senza problemi personali, davvero tutto di un pezzo - quello è lui. Nel suo *Dark Knight*, Frank Miller contrappone al problematico Batman un Superman che appare davvero come il braccio armato del presidente Reagan: la sua ragione è la stessa ragione della legge, e nel contesto di quella storia la ragione della legge è assai problematizzata. Ma tutto questo, mentre travolge il Batman, tocca appena l'invulnerabile Superman.

*

In questa dialettica tra agiografia e condanna vale la pena di ricordare una serie creata dalla Marvel nel dicembre 1986, anche se qualitativamente molto inferiore alle miniserie di cui si è parlato sino a ora. Si tratta di *Strikeforce Morituri*, creata da Peter B. Gills e Brent Anderson - proseguita per alcuni anni e interrotta con il numero 30, dopo che qualità del disegno e delle storie era andata progressivamente calando.

⁶. Tanto *Legends* quanto *The Man of Steel* sono risultati della ristrutturazione del proprio universo di personaggi a cui la DC ha dato luogo intorno alla metà degli anni Ottanta, e che ha avuto il suo momento culminante con la miniserie *Crisis on Infinite Earth*. In *Crisis*, per far fronte a una minaccia di dimensioni più che cosmiche, i supereroi dell'universo DC sono costretti a viaggiare sino all'"alba del tempo" e a modificare l'intero corso della storia. Molti di loro muoiono nell'operazione, ma, soprattutto, questa alterazione della storia sin dalle sue origini permette alla casa editrice di passare un colpo di spugna su un passato che era diventato ormai ingestibile. Personaggi come Superman possono così subire un *lifting* radicale, ritornando davvero come nuovi. È forse in buona parte questa capacità di rinnovamento della DC che ha fatto sì che le prime grandi prove del nuovo fumetto americano siano nate al suo interno, invece che nella *Marvel*, pur considerata in generale assai più progressista. Di sicuro questo ripartire da capo ha favorito molto più che in passato l'espressione tanto delle linee negative che di quelle neo-agiografiche del mondo dei supereroi.

La situazione in cui si svolgono le vicende è quella di una Terra parzialmente invasa da un'orda di alieni, contro i quali è in atto una strenua difesa. Un ricercatore è riuscito a inventare un trattamento in grado di donare super-poteri a chi vi si sottopone, allo scopo di creare super-combattenti contro gli alieni. Ma il metabolismo che permette lo sviluppo di questi poteri è fondamentalmente incompatibile con quello umano, e coloro che si sottopongono al trattamento hanno a disposizione non più di un anno di vita. I supereroi di questa storia sono perciò veramente dei *morituri*, dei volontari suicidi, continuamente a confronto con la propria inevitabile condanna.

Che dei supereroi muoiano è perciò del tutto normale in questa serie; le *generazioni* dei *morituri* si succedono una dopo l'altra, mentre la vicenda si snoda tra battaglie con gli alieni e problematiche psicologiche indotte dal destino comune dei personaggi. Non solo: a mano a mano che la vicenda si sviluppa, si genera anche una situazione di conflitto tra gli eroi e il potere che li comanda - potere che preferisce incentivare la ricerca per ottenere nuovi supereroi ancora più potenti, piuttosto che quella per l'antidoto che permetterebbe loro di sopravvivere come persone normali. Questa dialettica diviene talmente centrale per la vicenda, che a un certo punto scompaiono persino gli antagonisti alieni - e nel momento in cui la serie è stata infine interrotta la battaglia è diventata tra supereroi fedeli al potere (corrotto) e supereroi infedeli.

Un altro aspetto interessante della situazione presentata in questo fumetto è il fatto che le vicende effettive di questi eroi vengono continuamente confrontate con la visione esaltatoria e agiografica che ne danno, all'interno del mondo stesso della storia, fumetti e mass-media. Il primo dei tanti protagonisti decide per esempio di associarsi ai *morituri* perché affascinato da un fumetto dove si raccontano le vicende della primissima squadra - ma prima di accettare la sua volontaria adesione al gruppo gli viene mostrata una registrazione degli eventi davvero accaduti, eventi in realtà del tutto diversi, assai meno invitanti. Anche qui, come in *Legends*, i fumetti di supereroi esistono nello stesso mondo in cui esistono anche i supereroi in carne e ossa: la normalità di questi personaggi è ribadita dal fatto che anche loro, come noi, possono leggere i fumetti che contengono le loro storie.

Alla dialettica tra agiografia e condanna si affianca, quasi coincidendo con essa, quella tra produzione per bambini e produzione per adulti. Fumetti come *Legends* o *The Man of Steel* sono diretti ai bambini - o comunque ai lettori giovani - non meno che agli adulti; mentre altri, come *The Dark Knight*, *Watchmen*, o *Marshal Law*, sono invece palesemente rivolti al solo pubblico adulto. Può darsi che la difficile individuazione della fascia di pubblico adatto a una serie come *Strikeforce*

Morituri sia stata la ragione principale del suo insuccesso: a riscontro di un disegno abbastanza semplice e leggibile, di frequenti azioni spettacolari, di una contrapposizione buoni-cattivi abbastanza netta (almeno all'inizio), troviamo però una problematica di fondo di una certa complessità, e la determinante assenza di un personaggio chiave.

Per ciò che riguarda la produzione diretta principalmente o almeno indirettamente ai ragazzi, è facile verificare comunque la tendenza generale a seguire (anche se in forma forse un poco mitigata soprattutto per gli aspetti negativi) le linee che abbiamo delineato sino a ora, secondo i filoni, spesso anche intrecciati, della problematizzazione e dell'agiografia. Lo si vede facilmente, per esempio, nelle serie più tradizionali, come *Batman*, proprio all'interno della quale è avvenuta la morte di Robin.

*

È invece all'interno delle storie decisamente per adulti che è occasionalmente possibile incontrare le caratteristiche più particolari del fumetto di supereroi degli anni Ottanta. Vorrei concludere questa piccola indagine approfondendo alcuni temi tipicamente da fumetti per adulti: il trattamento della sessualità, le tematiche esasperate da monologo interiore, l'uso di tecniche di disegno "difficili", l'uso dell'ironia.

Rispetto alla tradizionale *asessualità*, o quasi, dei supereroi dei decenni passati, soprattutto sino agli anni Sessanta, i supereroi degli anni Ottanta sono decisamente più vivaci. Come abbiamo già visto, il *Daredevil* di Miller è percorso dall'irrisolta storia d'amore con Elektra; e situazioni simili da allora non sono infrequenti nel fumetto. Tra le altre, per esempio, le storie del Batman tra l'84 e l'86 sono caratterizzate dai suoi amori per Nocturnia e per Catwoman, entrambi personaggi notturni e sufficientemente dalla parte del crimine (anche se mai fino al livello dell'omicidio) da porre dei problemi etici al giustiziere mascherato. E troviamo anche Wolverine, supereroe della *Marvel Comics*, a combattere per ragioni sentimentali. Persino *The Man of Steel* è percorso da passioni sottili tra Superman e le due sue tradizionali "amiche", Lana Lang e Lois Lane - passioni comunque molto più concrete che in passato.

Detto questo, tutto quello che ha a che fare con la sessualità rimane tipicamente in secondo piano anche nei supereroi anni Ottanta - con rare e relative eccezioni. A quanto pare, negli U.S.A. il tabù resta forte. Nemmeno un comic provocatorio come *Marshal Law*, nella cui San Francisco troneggiano innumerevoli insegne di bordelli per supereroi, può azzardarsi ad andare al di là di

occasionalmente e molto pudichi nudi - mentre sfoga la propria violenza dissacratoria riempiendo costumi e immagini di simboli, osceni spesso e decisamente, ma sempre in maniera allusiva.

Insomma: sentimento sì, se può servire, ma sesso meglio di no, o comunque il meno possibile. E quando lo si incontra davvero, il sesso è spesso associato a qualche morbosità o delirio, come succede in *Elektra: Assassin* (Marvel Comics, 1986-87, miniserie di otto numeri) di Frank Miller e Bill Sienkiewicz, o, peggio, in *The Killing Joke* (DC Comics, 1988, volume unico) di Alan Moore e Brian Bolland. Per non parlare dell'unico caso (a mia conoscenza) di vera pornografia *hard* all'interno del genere, *Black Kiss* (Vortex Comics, 1988, miniserie di dodici numeri) di Howard Chaykin, che, con un ritmo narrativo infernale, da vero maestro, intreccia iperviolenza e ipererotismo, fino al livello del grottesco - ma non a caso è pubblicato da un editore indipendente, e quindi non dalla DC né dalla Marvel.

*

Se i supereroi fanno poco l'amore, in compenso pensano molto, e *parlano* molto. La tendenza è cresciuta gradatamente nel corso degli anni, ma negli anni Ottanta il monologo interiore che accompagna tutte le vicende ha assunto un ruolo narrativo non di rado fondamentale.

La crescita del monologo è stata parallela alla crescita della problematizzazione: è infatti soprattutto attraverso il monologo che vengono espressi problemi e dubbi.

Non si tratta di una narrazione parallela a quella delle immagini, ma di qualcosa di molto vicino a un vero *stream of consciousness*, che accompagna le immagini aggiungendo alla loro evidenza l'interpretazione soggettiva del personaggio che sta vivendo le scene rappresentate. In autori come Bill Sienkiewicz (cfr. per esempio *Elektra: Assassin* o *Stray Toasters* (Epic Comics, 1988-89, miniserie in quattro numeri)) il monologo cresce spesso in maniera barocca, in modo tale che in parecchie situazioni diversi monologhi scorrono paralleli, distinti graficamente da un diverso *lettering*, o da diversi colori di fondo del rettangolo che li contiene - mentre magari compaiono in parallelo anche *balloon* con dialoghi veri e propri, e anche altri commenti grafici di vario tipo.

Si arriva in questo modo a effetti di enorme complessità narrativa, che richiedono al lettore sforzi tutt'altro che indifferenti per seguire intrecci che non sarebbero affatto semplici già di per loro. Ma anche quando non si arriva a questi utilizzi estremi, l'intreccio dei monologhi e dei lunghi dialoghi (praticamente del tutto scomparso è l'uso della didascalia descrittiva di appoggio, voce del narratore esterno) fornisce ai personaggi *l'evidenza* di uno spessore psicologico, comunque

problematico - tanto che questa problematicità si rovesci poi in agiografia quanto che rimanga tale anche a livello generale.

Sembra comunque, vista l'abbondanza di parole (pronunciate o pensate) che accompagna ogni azione, che nei fumetti di supereroi nulla possa essere lasciato implicito, sembra che tutto debba essere messo sul piatto, esibito, ostentato. Credo che questa caratteristica sia bene in linea con quella "spettacolarità a ogni costo" di cui si parlava più sopra: che sia presentato positivamente o problematicamente, comunque sia, il personaggio ci deve essere sempre mostrato *tutto*, nulla ci deve essere nascosto. E la parola, veicolo della razionalità, è sempre l'espressione più chiara dei sentimenti, anche a costo di banalizzarne.

Eppure, dal punto di vista della capacità grafica il fumetto di supereroi degli anni Ottanta ha fatto passi da gigante rispetto ai suoi predecessori. Sotto l'influenza dei risultati del fumetto europeo, e delle invenzioni dinamico-grafiche dei maestri giapponesi (il cui influsso, a partire dall'innamoramento per loro dichiarato da Frank Miller, è stato importantissimo) molti nuovi autori hanno sviluppato sia la capacità costruttiva a livello di grafica della pagina che la spettacolarità del disegno, il virtuosismo della linea e del colore.

Mentre tuttavia gli sviluppi relativi alle capacità costruttive nella grafica sono strettamente funzionali alle esigenze narrative, e giocano sul rilancio di una spettacolarità basata in buona parte sull'azione - quelli relativi al disegno hanno un evidente riferimento alla visività *colta* delle arti figurative, per cui spesso l'accento della spettacolarità è spostato sul virtuosismo grafico piuttosto che sulla resa stessa dell'azione. È doveroso precisare tuttavia che, anche se il virtuosismo grafico rallenta e "allontana" l'azione, viene tuttavia giocato da autori come Bill Sienkiewicz e Dave McKean (cfr. per esempio *Black Orchid* (DC Comics, 1988, miniserie in tre numeri) o *Arkham Asylum* (DC Comics, 1989, volume unico)) come strumento espressionista: le storie che presentano questo modo di fare immagine sono anche storie accentrate su emozioni e sentimenti, su allucinazioni e ricordi. Non che con questo si venga meno ai temi tradizionali di conflitto tra superforze - semplicemente si sposta il fulcro dell'attenzione dai momenti di lotta a quelli di tensione.

Gli sviluppi più graficisti tendono invece a sottolineare i momenti di azione vera e propria, attraverso l'uso di una costruzione di tavola molto libera e complessa, che gioca sull'evocazione di un ritmo narrativo a partire dal ritmo grafico. Magistrali, a questo proposito, oltre a *Ronin* (DC Comics, 1983, miniserie in sei numeri, ispirata al Giappone non solo nel tema trattato) e al *Dark*

Knight di Frank Miller, sono, per esempio, *The Shadow* (DC Comics, 1986, miniserie in quattro numeri) e *Time²* (First Comics, 1986-87, miniserie in due numeri) di Howard Chaykin.

Non si può tuttavia fare a meno di osservare come lo stile “pittorico” di molti fumetti americani sia rapidamente diventato una nuova maniera, un modo per elevare artificiosamente il fumetto a livello delle arti cosiddette colte. L’insistenza facilmente percepibile sul fatto che il lettore di questi fumetti è un lettore adulto, sembra in questi casi far leva sull’idea che cultura coincida con aristocrazia, e che questa coincida con le arti consacrate dalla storia. Insomma, lo stile “pittorico” è spesso nel fumetto americano un modo per dichiarare che si sta facendo dell’“arte” anche col fumetto; ma è un modo povero e tristemente ingenuo, che scimmiotta l’arte ufficiale senza riuscire a ottenere davvero quei riconoscimenti che vorrebbe. Non a caso Art Spiegelman, producendo quella grande opera che è *Maus*, ha scelto lo stile grafico più lontano che si possa immaginare da questo, il più semplice e *fumettistico* possibile. Non per questo lo stile “pittorico” va condannato in sé, visto anche gli innegabili risultati di autori come Sienkiewicz; ma non bisogna lasciarsi ingannare da tutto ciò che sembra oro perché luccica: spesso la patinata superficie di queste figure suggestive nasconde storie non meno infantili di quelle a cui il “vecchio” fumetto di supereroi ci aveva abituato.

*

Un punto di vista da cui il fumetto americano di supereroi degli anni Ottanta continua comunque a restare carente è quello dell’ironia. Più che in ironia ci imbattiamo infatti, nella migliore delle ipotesi, in pesante sarcasmo grafico. Ne è un buon esempio il solito *Marshal Law*, in cui compaiono violentemente parodiati un po’ tutti gli stereotipi del fumetto di supereroi: come già si diceva, la logica della spettacolarità a tutti i costi esclude le scelte che non si prestino alle forti tinte. Così, il sarcasmo grafico compare in Sienkiewicz come in Chaykin, in Bolland come (più leziosamente) in McKean, senza tuttavia che vi si possa scorgere mai un’intenzione ironica più disinteressata.

Ci si dovrebbe perciò rassegnare a pensare che l’ironia sia nonostante tutto esclusa da questo mondo di *grandi* eroi, se non fosse per quel piccolo capolavoro di sottigliezza ironica, e di sarcasmo antispettacolare che è *The Shadow* (DC Comics, 1988-89, nn. 8-19) di Andrew Helfer e Kyle Baker, un’eccezione d’altra parte quantitativamente così poco significativa che la serie ha chiuso perché non vendeva abbastanza. Caso unico, direi, in tutto l’universo dei supereroi (di cui, comunque, *The Shadow* rappresenta già un caso particolare) in queste storie è la spettacolarità a essere messa al

servizio dell'ironia, e non viceversa. È davvero incredibile come il segno sottile di pennino di Baker e la sua semplificazione grafica riescano a rivelarsi potenti strumenti per raccontare le intricate storie di Helfer - condendole al tempo stesso di una divertita aria di paradossale distacco emotivo. Altri, non frequenti, usi dell'ironia sono quasi sempre dovuti all'infiltrazione degli autori inglesi, dall'*Excalibur* disegnata da Alan Davis, al black humor di John Constantine, personaggio prima di Moore in *Swamp Thing* e poi di Delano in *Hellblazer*.

La generale mancanza di ironia dei supereroi si sposa bene con un'altra caratteristica molto ben diffusa, cioè il forte, dilagante *misticismo*. La religiosità di fondo della cultura americana si è sempre potuta larvamente sentire nel comic book di supereroi, ma in certe tendenze del fumetto degli anni Ottanta ha davvero rivelato il suo aspetto più spettacolare. Esistono infatti serie esplicitamente intitolate *St. George* (*Epic Comics*, 1988), il cui protagonista è un sacerdote - ma non è solo in queste manifestazioni così evidenti che il misticismo emerge. Molto spesso infatti il *male* prende forma materiale, magari in allucinazioni, si mostra come *demonio*; le citazioni bibliche sono tutt'altro che rare - e un generale spirito *epico*, dell'epicità della *Genesi* o della *predicazione di Cristo*, pervade molte storie. Tra gli esempi eclatanti troviamo due vicende del Daredevil di Miller, il *Born Again* del 1986 e l'*Elektra Lives Again* del '90, in entrambe i quali l'intervento della Chiesa segna un momento cruciale per la vicenda dell'eroe.

Il solito devastante *Marshal Law*, nella sua furia dissacratoria, ha riempito le sue pagine con simboli religiosi applicati a tutto, dalle glorificazioni alle distruzioni da bombardamento. E c'è senz'altro una verità - nemmeno inquietante ormai - dietro questo sarcastico far dilagare la religione, una verità forse talmente ovvia per la giacobina Europa che non vale nemmeno la pena di insistere sul legame tra supereroi e divinità, pagane o cristiane che siano.

La cosa importante è che quello che è rimasto immutato, o quello che è stato addirittura esaltato nel fumetto di supereroi degli anni Ottanta, ha strettamente a che fare con questo misticismo - e la lontananza generale dai temi dell'ironia ne potrebbe essere una prova indiretta. Benché infatti si possa condannare a morte Robin, benché esistano serie i cui supereroi non fanno che morire, benché si dissacrino miti consacrati, e così via, i supereroi non sono mai stati tanto forti in America quanto sul finire del decennio.

Il genere si è modificato, è diventato - questo sì - adulto, maturo. Le regole che lo conducevano si sono sfibrate sino a dar luogo ad altre e ben diverse regole. Ma il fatto che il supereroe si interroghi sulla propria liceità non lo rende meno supereroe: come sempre accade con i mezzi di

informazione di massa, la vera condanna non è mai la negazione del valore di qualcosa, ma il silenzio-stampa. *Parlatene male ma parlatene*, il motto rimane comunque valido. Non c'è rottura di regole di genere che possa uccidere un genere; c'è solo la dimenticanza, il non parlarne più.

È sufficiente leggere i numeri di *Detective Comics* o di *Batman* posteriori al 428: Robin non era affatto morto per il suo pubblico. Anzi, non era stato mai così vivo come allora!